

O Brasil Contado em Rounds: Representações de uma Nação em Jogos Digitais de Luta Estrangeiros

Leandro Viana Villa dos Santos*

Universidade Federal da Bahia, Grupo de Pesquisa em Cultura e Subalternidades



Figural – Panorama das representações do Brasil em jogos digitais de luta estrangeiros

Resumo

Apresentando um mapeamento das caracterizações vinculadas ao Brasil de cenários e personagens expostos em jogos digitais de luta estrangeiros, este trabalho avalia as maneiras pelas quais o país tem sido imaginado e representado nesse gênero nos últimos vinte anos. A partir do apontamento de reiterações e deslocamentos ocorridos nas caracterizações de ambientes e corpos, o texto apresenta uma leitura da trajetória das representações de um Brasil constituído como estrangeiro no gênero de jogo digital que concentra a maior quantidade de referências ao país no videogame.

Palavras-chave: videogame, Brasil, representação, alteridade, jogos digitais de luta

Contato do Autor:

*lvvsb@hotmail.com

Trabalhos relacionados

No que diz respeito aos jogos digitais de luta, este texto se aproxima de maneira mais direta do trabalho *A nacionalidade em jogo: a representação de Brasil em Street Fighter II* [Viana 2005] e da dissertação *“You must defeat Shen Long to stand a chance: Street Fighter, race play and player”* [Ware 2010]. Ainda no campo dos jogos digitais, o trabalho compartilha da perspectiva crítica e política apresentada por Vit Sisler no artigo *Digital Arabs: representation in video games* [Sisler 2008]. Fora do âmbito do videogame, o texto dialoga com o levantamento das representações do Brasil no cinema estrangeiro apresentado por Tunico Amancio no livro *O Brasil dos Gringos: imagens no cinema* [Amâncio 2000], podendo ser pensado como um desdobramento do recorte feito pelo autor.

1. Introdução

Embora existam desde a primeira metade da década de 1980, época em que foram lançados *Boxing* [Activision 1981] e *Karate* [Ultravision 1982], os jogos digitais de

luta têm em *Street Fighter* [Capcom 1987] o desenvolvimento das características que possibilitaram sua percepção como um gênero. No jogo, situando viagens realizadas pelos protagonistas Ryu e Ken, um mapa-múndi localiza cenários nacionais, apresentando diferentes antagonistas em cada um deles. Este mote narrativo foi retomado pela maioria dos jogos digitais de luta, dentre estes, os que deram continuidade ao primeiro título da série *Street Fighter*. Lançado em 1991, *Street Fighter II: the world warrior* [Capcom] expandiu a representação cartográfica apresentada no título que o antecedeu, expondo novos cenários nacionais como possibilidades de visitação em seu roteiro de viagens, dentre estes um situado no Brasil.

Inserindo a caracterização de um exótico cenário amazônico vinculado ao corpo monstruoso do personagem Blanka, *Street Fighter II* deu início as representações do Brasil nos jogos digitais de luta a partir do engendramento de uma condição do estranho [Viana 2005]. Mesmo possuindo uma representação em um jogo digital estrangeiro que antecede *Street Fighter II* – uma caracterização da cidade do Rio de Janeiro é apresentada em *Where in the World is Carmen Sandiego?* [Broderbund Software 1985] –, é nos games de luta, e a partir de uma matriz do exótico, que o Brasil possui a maioria de suas representações no videogame¹.

Desta maneira, tendo em vista o atual status de valorização do videogame na cultura contemporânea, a massiva circulação de suas imagens e a constante reincidência de referências ao Brasil desde *Street Fighter II: the world warrior*, o mapeamento das caracterizações do país nos jogos digitais de luta apresentado nas páginas seguintes problematiza difundidas, evidenciadas e reiteradas representações pelas quais o Brasil tem sido visto por olhares estrangeiros nos últimos vinte anos².

¹ O termo videogame é aqui compreendido como referente a um conjunto de obras (re)produtoras de uma linguagem. O termo é utilizado nas próximas páginas da mesma maneira que “teatro”, “cinema” e “televisão” são empregados para significar tanto linguagens quanto determinados conjuntos de produções.

² Em um momento em que figuras políticas que demonstram possuir pouco conhecimento sobre o videogame tramitam para aprovação projetos de lei que buscam censurar o acesso aos jogos digitais no Brasil, faz-se necessário afirmar a postura favorável do autor deste texto à livre circulação e

2. Brazil, habitat de um antagonismo monstruoso³

Em decorrência do grande sucesso obtido com o lançamento de *Street Fighter II: the world warrior* em 1991, a Capcom desenvolveu e produziu mais quatro edições de *Street Fighter II* até 1994. Embora cada um desses jogos apresentasse pequenas alterações em relação ao primeiro título, as caracterizações dos cenários e das personagens nele presentes foram mantidas nessas edições, tornando suas imagens cada vez mais reconhecíveis aos jogadores⁴. Na época, além dos lançamentos para fliperama, as edições de *Street Fighter II* também foram convertidas para diversos aparelhos de videogame domésticos, tendo suas imagens alcançado uma visibilidade bastante abrangente através de sua exposição em distintos seguimentos do mercado de *games*. Devido a esse contexto de reiteração e distribuição, a representação do Brasil como uma exótica e selvagem localidade amazônica exposta inicialmente em *Street Fighter II: the world warrior* [Viana 2005; Ware 2010] foi a mais reproduzida e disseminada nos jogos digitais até a atualidade⁵. Essa caracterização não se restringiu à série *Street Fighter II*, podendo o cenário plasmado pelo jogo ser considerado uma matriz para caracterizações do Brasil presentes em outros jogos digitais de luta.



Figura 2 – Ryu e Blanka no Brasil apresentado em *Super Street Fighter II: the new challengers*

Ainda em 1994, a Capcom expôs ao seu público *Darkstalkers: the night warrior*, um jogo digital de luta que também se tornou uma série⁶. Embora tenha mantido várias das características desenvolvidas pela empresa para *Street Fighter II*, *Darkstalkers* apresentou um acentuado deslocamento no que diz respeito à concepção de suas personagens. Oferecendo ao jogador uma possibilidade de escolha entre dez caracterizações constituídas a partir de imaginários fantásticos relacionados a territórios, o jogo vincula

consumo de cada um dos jogos digitais abordados neste trabalho.

³ Neste texto, a utilização do termo *Brazil*, grifado e com “z”, sinaliza uma representação: um recorte do Brasil realizado por um olhar estrangeiro. O emprego do termo busca salientiar a esfera imaginária relacionada a esse recorte.

⁴ Esses jogos são: *Street Fighter II: champion edition* [Capcom 1992], *Street Fighter II Turbo: hyper fighting* [Capcom 1992], *Super Street Fighter II: the new challengers* [Capcom 1993] e *Super Street Fighter II Turbo* [Capcom 1994]. Em 1995, em decorrência do lançamento de um filme homônimo no ano anterior, foi lançado o *game* paralelo à série *Street Fighter: the movie* [Capcom].

⁵ Após o seu 15º aniversário, a série foi retomada no comemorativo título *Hyper Street Fighter II: the anniversary edition* [Capcom 2003] e pouco mais tarde em *Super Street Fighter II HD Remix* [Capcom 2008].

⁶ No Japão a série *Darkstalkers* tem o título de *Vampire*, sendo seu primeiro jogo *Vampire: the night warrior*.

personagens monstruosas a cenários nacionais. Mesmo com a substituição dos “guerreiros do mundo” da série anterior por “guerreiros da noite”, um mapa-múndi continuou a situar os espaços de cada confronto.

Dentre as territorialidades nacionais apresentadas em *Darkstalkers: the night warrior*, encontra-se, mais uma vez, um *Brazil* cuja caracterização é relacionável à região amazônica. Constituído como lar do monstro aquático Rikuo, o Brasil é apresentado no jogo como uma localidade de selva⁷. No cenário, a água em abundância, a presença de uma espécie de toca e a similaridade entre as cores do personagem e as do ambiente moldam uma adequação entre ambos, criando um vínculo entre o seu corpo e a territorialidade. Desta maneira, a continuação de um *Brazil* amazônico e monstruoso proporcionada pela Capcom em *Darkstalkers* reafirmou a natureza digital como maneira de significar o Brasil nos jogos digitais⁸.



Figura 3 – Demitri e Aulbath no Brasil apresentado em *Vampire: the night warriors* (versão japonesa do jogo)

Como apontado, além do cenário constituído como brasileiro em *Street Fighter II*, o corpo monstruoso do personagem Blanka também inseriu marcas que foram retomadas em *Darkstalkers*. Considerando o corpo como uma construção dada a partir de uma dinâmica entre identidade e alteridade, Ieda Tucherman em seu livro *Breve história do corpo e seus monstros* comenta:

O corpo sustenta como matéria a produção dos processos de identificação a partir das suas evidentes marcas visuais que expõem a identidade do sujeito consigo próprio, com a sociedade e com o grupo do qual participa e pelo qual quer ser acolhido e reconhecido. Mas o corpo é também o limite que separa o sujeito

⁷ O personagem, que na versão do jogo lançada no Japão foi nomeado de Aulbath, pode ser vinculado a alguns mitos relacionados à existência de criaturas aquáticas na região amazônica brasileira.

⁸ Essa representação foi retomada em *Night warrior's: darkstalkers' revenge* [Capcom 1995], o segundo título da série. Ao contrário da ideia de vitalidade exibida em sua primeira versão, o cenário brasileiro adquiriu traços mais soturnos, sendo composto por sombras e por cores frias. Acompanhando o cenário, o jogo também apresentou uma nova composição de cores para Rikuo. Em 1997, a Capcom lançou o seu último capítulo da série *Darkstalkers* no mercado estadunidense, *Darkstalkers 3: the lord of vampire*. Diferente dos títulos anteriores, o jogo deixou de vincular diretamente os cenários específicos de cada personagem a territórios nacionais, conferindo a cada uma de suas localidades um título próprio. Apresentado a partir da mesma composição de cores utilizadas em *Darkstalkers: the night warrior*, Rikuo reapareceu no terceiro capítulo da série no cenário *Green Scream*. Caracterizado como um ambiente selvagem e hostil que expõe em seu centro uma planta carnívora, o cenário *Green Scream* foi retomado em *Vampire Hunter 2: darkstalkers revenge* e *Vampire Savior 2: the lord of vampire*, duas edições especiais da série lançadas pela Capcom no Japão também em 1997.

ou o indivíduo do mundo e do outro, lugar de onde se pode determinar a alteridade [TUCHERMAN 2004].

Embora a presença do monstruoso não possa ser indicada como uma acentuada diferença brasileira em relação às outras nacionalidades apresentadas na série *Darkstalkers*, como ocorre em *Street Fighter II*, a reiteração do Brasil como um cenário relacionável à região amazônica reafirmou a representação do país como um Outro território que, além de estrangeiro, é moldado como exótico, estranho às noções de Ocidente e Modernidade⁹. Essa maneira de representar o Brasil não é uma particularidade do videogame, tendo sido observada por Tunico Amancio em produções estrangeiras do cinema que antecedem as caracterizações amazônicas dos jogos digitais, o que aponta para uma migração entre os dois campos produtores de imagens. Segundo o autor:

A Amazônia tem sido vista pelo cinema como um espaço natural privilegiado. Não é raro se localizarem lá obras que tratam da recuperação dos antigos mitos, como dos animais exóticos, da natureza exuberante em oferta à utilização humana, dos grupos indígenas ainda não contaminados pela civilização ocidental [AMANCIO 2000].

Com a interrupção da série *Darkstalkers* em 1997, a visão do Brasil como uma exótica localidade relacionada ao habitat selvagem foi retomada pela Capcom em outros títulos da série *Street Fighter*¹⁰. Lançado em 1998, *Street Fighter Alpha 3* apresentou mais uma vez o personagem Blanka inserido em um *Brazil* geograficamente localizado e relacionável à região amazônica. Concebido como um ambiente de mata sem a presença de humanos, o cenário de Blanka teve a sua caracterização como local selvagem aguçada¹¹.

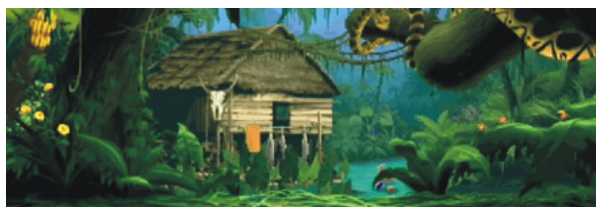


Figura 4 – Montagem-panorama do *Brazil* apresentado em *Street Fighter Alpha 3*

Mesmo com a acentuação dessa caracterização, o ambiente constituído expõe elementos que remetem ao *Brazil* de *Street Fighter II*. A construção de um casebre sobre palafitas, a exposição de pescados, a existência de um rio e a presença de uma sucuri em uma árvore dão continuidade e conformidade ao *Brazil* apresentado nos dois jogos, mesmo que observados sem a inserção do monstro. Após *Street Fighter Alpha 3*, Blanka foi inserido nos capítulos 2 e 3 da série *Street Fighter EX* [Arika 1998 e 2000] e também no

jogo *Capcom vs SNK 2: mark of the millennium 2001*. No entanto, esses jogos não apresentam vinculações entre seus cenários e o Brasil, nem entre estes e seus personagens. O retorno de um cenário brasileiro protagonizado pelo personagem só ocorreu com o lançamento de um novo capítulo da série *Street Fighter*.

Mantendo a caracterização do Brasil como uma selva, *Street Fighter IV* [Capcom 2008] apresenta o país através da exposição de uma mesma localidade em distintos horários¹². No jogo, Blanka é apresentado em uma peculiar tela de seleção que, diferente das encontradas nos jogos anteriores da série *Street Fighter*, vincula diretamente seus personagens a bandeiras nacionais. Desta maneira, deslocada de *mapas-múndi* para sobrepor um corpo não humano que expõe presas e garras, a bandeira nacional brasileira é tornada índice de uma nacionalidade marcada por uma caracterização do monstruoso¹³.



Figura 5 – Blanka na tela de seleção de personagens de *Street Fighter IV*

Como apontado, a partir de *Darkstalkers: the night warrior*, as caracterizações de Blanka e do cenário brasileiro de *Street Fighter II* foram retomadas em outros jogos digitais da Capcom. Essa continuidade pode ser lida como uma estratégia utilizada pela empresa para proporcionar, através do reconhecimento de uma imagem já visualizada, uma maior imersão ao jogador. Neste sentido, mesmo considerando o ato de jogar como um deslocamento do cotidiano que se dá a partir da experimentação de outras realidades, Adriana Sato, em seu artigo “Do mundo real ao ficcional: a imersão no jogo”, considera o processo imersivo da experiência proporcionado por um jogo digital como relacionado à existência de determinados elementos que sejam identificáveis ao jogador, uma vez que:

Não é o detalhe, a verossimilhança, a tentativa de reprodução de características físicas dos objetos do mundo *real* que promovem a *verdade* no jogo. É preciso que as coisas que ocorrem no jogo façam sentido ao jogador e possam ser associadas a experiências anteriores, ou a seu repertório, ou ao seu

⁹ Essa estranheza conferida ao território brasileiro se aproxima à condição imaginária do Oriente Médio abordada por Edward Said em seu livro *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente* [2007]. Aproximada dos jogos digitais, a perspectiva de Said foi atualizada por Vit Sisler no artigo “Digital Arabs: representation in video games” [2008].

¹⁰ Em paralelo a essa representação nos *games*, também em 1997, o filme dirigido por Luis Llosa *Anaconda* reafirmou um exótico Brasil no cinema. O título sobre uma sucuri gigante que habita a Amazônia é citado por Tunico Amancio entre os cerca de duzentos filmes estrangeiros por ele levantados que fazem referência ao Brasil [AMANCIO 2000].

¹¹ Essa caracterização se relaciona um passado narrativo que antecede *Street Fighter II* apresentado pelo jogo.

¹² Nomeado de maneira distinta para cada período, *Inland Jungle*, quando dia, e *Pitch-Black Jungle*, à noite, o cenário expõe uma variável fauna relacionada a cada um deles.

¹³ As caracterizações do personagem Blanka e dos cenários *Inland Jungle* e *Pitch-Black Jungle* reapareceram em *Super Street Fighter IV* [Capcom 2010] desvinculadas do Brasil. Com o lançamento do jogo, pela primeira vez, um título da série *Street Fighter* desenvolvido pela Capcom deixou de apresentar marcações nacionais. A medida, mantida em *Super Street Fighter IV: arcade edition* [Capcom 2011], foi tomada pouco antes do anúncio do *crossover Street Fighter x Tekken* [Capcom], podendo ser compreendida como uma estratégia de aproximação entre as duas séries. Desenvolvida pela Namco, a série *Tekken* não sinaliza seus cenários com bandeiras ou nomes de países.

conhecimento formal empírico. Este fato também está vinculado ao processo imersivo do jogo [SATO 2009].

Compreendida como uma maneira de produzir sentido para o jogador, a estratégia de caracterização utilizada pela Capcom em seus títulos também pode ser observada em jogos digitais de outras desenvolvedoras que expõe territorialidades vinculadas ao Brasil. Mesmo que de maneira deslocada, esses jogos trazem as marcas instituídas pela matriz do selvagem monstruoso, contribuindo para a manutenção da representação do país como uma alteridade nos jogos digitais¹⁴.

3. De uma exótica região ao exótico à região

Em 1994, enquanto a Capcom estreava o primeiro jogo da série *Darkstalkers*, a SNK – uma outra empresa japonesa então já conhecida pelo desenvolvimento de jogos digitais de luta – produziu personagens humanos controláveis para as selvas brasileiras do videogame. Naquele ano, com o lançamento de *The King of Fighters 94* [SNK], o Brasil surgiu como cenário do *Brazilian Team*, um grupo de para-militares formado pelos personagens Clark, Heidern e Ralf¹⁵.



Figura 6 – Italy Team e Brazilian Team (à direita) em montagem-panorama do Brasil de *The King of Fighters 94*

Situado por um mapa-mundi, o cenário brasileiro de *The King of Fighters 94* é apresentado como um ambiente de selva que expõe destroços de um helicóptero. Mimetizados à ambientação do cenário através do marrom de seus corpos, os indígenas que compõe a caracterização salientam a diferença do trio de pele mais clara. Vinculado à queda da aeronave, o trio é caracterizado como estranho à localidade, como estrangeiro¹⁶.

A idéia de um corpo estrangeiro como possibilidade de protagonismo humano para o Brasil

¹⁴ A constituição de um Brasil estrangeiro nos jogos digitais é abordada de maneira mais detida na dissertação *A nacionalidade em jogo: representações do Brasil em jogos digitais* [Viana 2010]. A partir de um posicionamento teórico-político direcionado pela perspectiva dos Estudos Culturais e por uma postura crítica de avaliação pós-colonial, o trabalho constitui e avalia um mapeamento geral das representações do Brasil expostas em jogos digitais estrangeiros lançados entre os anos de 1985 e 2009.

¹⁵ *The King of Fighters 94* inovou os jogos digitais de luta ao implementar a escolha de trios (ou times) de personagens, tendo se tornado uma série de sucesso com lançamentos anuais. Além de apresentar personagens inéditos, o jogo retomou alguns já exibidos nas séries *Fatal Fury* e *Art of Fighting* (ambas desenvolvidas pela SNK). O cenário brasileiro apresentado em *The King of Fighters 94* foi reformulado em uma edição comemorativa dos dez anos do jogo [Eolith 2004].

¹⁶ A noção de não pertencimento do grupo ao cenário brasileiro foi reafirmada em *The King of Fighters 95* [SNK 1995]. No jogo, Clark, Heidern e Ralf aparecem inseridos em um cenário desértico também caracterizado pela queda de um helicóptero e não relacionável a qualquer paisagem brasileira anteriormente apresentada nos jogos digitais. A partir da estratégia de sequenciamento utilizada nos quadrinhos, a SNK reafirmou o não pertencimento dos personagens ao ambiente de mata.

foi reproduzida pela Capcom em 1995. Deslocando M. Bison do cenário tailandês em que aparece em *Street Fighter II*, *Street Fighter Alpha* [Capcom 1995] apresenta o vilão em uma localidade situada no Brasil. Centrado na imagem de um avião estacionado que mantém suas turbinas em funcionamento, o cenário expõe copas de árvores ao fundo e dois homens – um negro e um branco – trajando uniformes militares à frente da aeronave. Retomando o cenário do *Brazilian Team* apresentado em *The King of Fighters 94*, o jogo também expõe o Brasil como um local de passagem para estrangeiros.



Figura 7 – Montagem-panorama do Brasil apresentado *Street Fighter Alpha*

Ao menos no que diz respeito à SNK, a relação criada entre protagonistas estrangeiros e cenários brasileiros pode ser compreendida como uma estratégia de *game design* que preparava uma mudança na maneira de caracterizar personagens brasileiros nos jogos digitais de luta. Assim, em uma continuidade gradativa, a SNK estabeleceu para o jogador uma mediação entre corpos monstruosos e uma caracterização do humano que, vinculada a nacionalidade brasileira, foi apresentada pela empresa em 1996.

4. Com o corpo negro, a afirmação de um protagonismo humano para o Brasil (uma aproximação ao urbano)

Com o lançamento de *Real Bout Fatal Fury Special* [1996], a SNK voltou a exibir o Brasil concebido como uma selva em um de seus jogos de luta. Apresentando um cenário acentuadamente constituído em tons de verde e marrom que exibe uma cabana, uma canoa e um totem – indicando habitação, mobilidade e uma exótica ancestralidade – o jogo contribuiu para a afirmação de uma nova possibilidade de caracterização para personagens de videogame relacionados ao Brasil.



Figura 8 – Montagem-panorama do Brasil apresentado *Real Bout Fatal Fury Special*

Habitado pelo capoeirista Bob Wilson – que evoca a Bob Marley tanto por seu nome quanto por seus cabelos –, o cenário de *Real Bout Fatal Fury Special* proporcionou uma vinculação entre o Brasil dos jogos de luta e personagens caracterizados por traços que indiciam a constituição de uma identidade negra¹⁷.

¹⁷ O capoeirista de cabelos *dreadlocks* já havia aparecido em *Fatal Fury 3: road to final victory* [SNK 1995] em *Pao Pao Cafe 2*. O clube noturno é uma recriação do cenário do capoeirista Richard Meyer apresentado no primeiro título da série *Fatal Fury* em 1991. Anos depois, Richard Meyer foi caracterizado com um tom de pele mais escuro e apresentando adereços em verde e amarelo, marcas que não expunha em sua primeira aparição. Essa composição exposta no jogo *The King of Fighters Maximum Impact* [SNK Playmore 2004] indica uma afirmação da imagem de Bob Wilson sobre a do capoeirista que o antecedeu.

A caracterização dos penteados afros como uma marcação identitária é discutida detidamente por Nilma Lino Gomes em seu livro *Sem perder a raiz: corpo e cabelo como símbolos da identidade negra*. Como salienta a autora:

O corpo humano é o primeiro motivo de estética, de beleza, possuidor de um elemento maleável que, tal como madeira e barro, possibilita diferentes recortes, detalhes e modelagens: o cabelo. Por isso corpo e cabelo, no plano da cultura, puderam ser transformados em emblemas étnicos [2006].

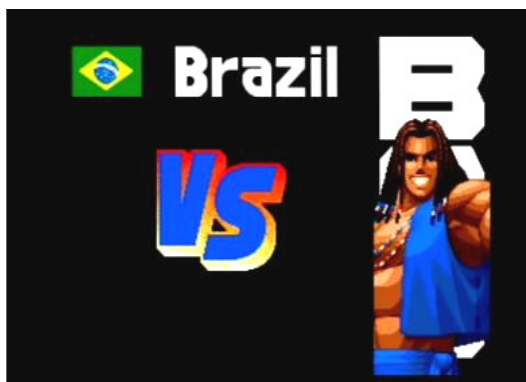


Figura 9 – Tela introdutória ao *Brazil* exposto como cenário de Bob Wilson em *Real Bout Fatal Fury Special*

Apresentado em *Real Bout Fatal Fury Special* vinculado a um símbolo de identidade étnica e inserido em um cenário que expõe um *Brazil* caracterizado como um local selvagem que ainda remete à idéia de um habitat do monstruoso, o corpo de Bob Wilson é aproximado de uma determinada idéia de “negritude” pensada como alteridade. A aproximação desta “negritude” Outra, concebida a partir de traços fenotípicos, à idéia de natureza é observada e problematizada por Stuart Hall em seu texto “A questão multicultural” (publicado em *Da diáspora*). Nesta perspectiva, sobre a vinculação dos afro-descendentes à natureza, Hall afirma que:

A “negritude” tem funcionado como signo da maior proximidade dos afro-descendentes com a natureza e, *conseqüentemente*, da probabilidade de que sejam preguiçosos e indolentes, de que lhes falem capacidades intelectuais de ordem mais elevada, sejam impulsionados pela emoção e o sentimento em vez da razão, hipersexualizados, tenham baixo autocontrole, tendam à violência etc [Hall 2003].

A partir das declarações de Hall, podemos perceber que a vinculação realizada pela SNK entre um personagem constituído como afirmativamente negro e uma possível terra natal brasileira se dá a partir de uma dupla implicação. Se a construção de cenários brasileiros relacionados à natureza possibilitou a aproximação entre as identidades negra e brasileira em *Real Bout Fatal Fury Special*, a vinculação do corpo de Bob Wilson a uma localidade relacionada ao exótico e ao monstruoso aproximou estes traços da representação negra nos jogos digitais.

No mesmo ano de lançamento de *Real Bout Fatal Fury Special*, a possibilidade de representação negra para um corpo vinculado ao Brasil ganhou contornos em uma outra série de jogos digitais japoneses de luta. Apresentado o capoeirista Eddy Gordo como um dos personagens inicialmente disponíveis, *Tekken 3* [Namco 1996] deu continuidade à caracterização utilizada para o personagem Bob Wilson. No jogo, Eddy Gordo pode ser selecionado a partir de duas

possibilidades de vestimenta: a primeira mais cotidiana (tênis, bermuda e camiseta) e a segunda mais “tradicional” (pés descalços, calça larga e camiseta), ambas as peças em verde e amarelo¹⁸. Nas duas versões, com seus cabelos *dreadlocks*, Eddy é apresentado inserido em um cenário constituído como um ambiente a céu aberto marcado por vegetação e exóticas ruínas que se aproximam das existentes nos cenários do monstro aquático Rikuo [Capcom 1994 e 1995].



Figura 10 – Eddy Gordo em duas versões e seu cenário em *Tekken 3*

No entanto, ao contrário de Bob Wilson, a aproximação de Eddy Gordo à exótica caracterização do cenário é construída pela Namco a partir de um deslocamento. O penteado afro do personagem e a sua calça larga, própria para a prática da capoeira, o aproximam de um outro personagem de *Tekken 3* que atua como um duplo de Eddy. Habilitado após se terminar o jogo com o capoeirista, o dançarino de *disco music* e também capoeirista Tiger exibe uma caracterização que remete a uma afirmativa negritude situada na década de 1970, usando penteado *Black Power*, costeletas, calça boca de sino, grandes óculos escuros e sapatos plataforma. Ao se *zerar* o jogo com Tiger, o personagem aparece em uma iluminada pista de dança bailando ao som de sintetizadores, em uma aproximação de seu corpo a artefatos tecnológicos.



Figura 11 – Tiger e Eddy Gordo em *Tekken 3*

A vinculação entre os personagens criada pela Namco viabilizou a percepção de um corpo caracterizado como brasileiro e negro nos jogos digitais a partir de uma negritude perpassada pela tecnologia. Assim, ainda que inserido em uma exótica espacialidade afastada da idéia de Modernidade, ao ser aproximado de Tiger, o corpo de Eddy Gordo é re-

¹⁸ Tendo seu primeiro título lançado em 1994, a série *Tekken* ganhou visibilidade por sua construção em 3D e por possibilitar a execução de golpes mais elaborados. A dupla possibilidade de vestimenta é uma das marcas da série.

significado¹⁹. O afastamento do corpo de Eddy do *locus* monstruoso plasmado pela Capcom foi reiterado pela Namco ainda em 1996, com o lançamento de *Tekken Tag Tournament*.



Figura 12 – Eddy Gordo e Tiger à frente de um possível horizonte atlântico em *Tekken Tag Tournament*

Ainda que o cenário de Eddy Gordo em *Tekken Tag Tournament* tenha apresentado uma caracterização próxima a existente no título anterior da série – exibindo um local a céu aberto com vegetação rasteira e palmeiras –, a retirada das ruínas e a inclusão de uma paisagem litorânea deslocaram o personagem de uma ambientação ainda aproximada de uma região de selva para um possível horizonte atlântico²⁰. O deslocamento geográfico que aproximou o capoeirista do mar teve continuidade no quarto título da série.



Figura 13 – Christie Monteiro enfrenta Xiaoyu no cenário *Beach* de *Tekken 4*

Substituindo Eddy Gordo pela também capoeirista Christie Monteiro, *Tekken 4* [Namco 1999] expõe um cenário que, embora não possa ser inicialmente vinculado ao Brasil por não dispor de nenhuma indicação prévia, apresenta traços que referenciam o país. Caracterizado como um ambiente praiano repleto de bananeiras e coqueiros – mas apresentando elementos urbanos – o cenário *Beach* expõe um muro com a inscrição “eu não entendo português (sic) bem” e uma formação montanhosa que remete ao Pão de Açúcar, podendo ser lido como uma representação da cidade do Rio de Janeiro²¹.

¹⁹ A vestimenta casual de Eddy Gordo, que aponta para um hipotético uso de materiais sintéticos em sua “confeção”, também corrobora para a percepção de um corpo negro caracterizado em deslocamento do âmbito da natureza.

²⁰ O deslocamento geográfico realizado no jogo aqui é lido como uma metáfora para o *Atlântico Negro* de Paul Gilroy [GILROY 2001]. No livro, o autor aponta a formação de uma rede de trocas simbólicas formada entre distintas nacionalidades banhadas pelo Atlântico que foram marcadas pela diáspora negra.

²¹ Eddy Gordo e Christie Monteiro retornaram como personagens selecionáveis em *Tekken 5* [Namco 2004] e

Embora Christie Monteiro seja uma capoeirista, sua caracterização não inclui elementos afro. Apresentando um tom de pele um pouco mais clara que a de Eddy Gordo, exposto através de generosos decotes que acentuam um corpo erotizado, a personagem evoca a idéia de uma sensualidade tropical latino-americana²².



Figura 14 – Sol, Palmeira e a sensual Christie Monteiro no cenário *Beach* de *Tekken 4*

Em paralelo à série *Tekken*, a Capcom voltou a expor cenários vinculados ao Brasil no terceiro capítulo da série *Street Fighter* – quarto se contarmos o *Alpha*. Lançado sob a prerrogativa de apresentar novos personagens, *Street Fighter III: new generation* [Capcom 1997] deu continuidade à caracterização do *Brazil* de *Street Fighter II* ao exibir um cenário geograficamente localizado na Amazônia Brasileira²³.



Figura 15 – Gill enfrenta de Oro no cenário amazônico de *Street Fighter III: new generation*

Constituído como moradia do exótico eremita Oro, o cenário localizado no Brasil é apresentado como uma caverna co-habitada por cachorros e pássaros de onde é possível avistar uma floresta através de aberturas

Tekken 6 [Namco Bandai 2007]. Nos títulos a relação Personagem/cenário é estabelecida de maneira randômica.

²² Também em 1999, *Ready Rumble 2 Boxing* [Midway] apresentou a personagem Selene Strike. A boxeadora brasileira voltou a aparecer na continuação do jogo intitulada *Ready 2 Rumble Boxing: round 2* [Midway 2000]. Em 2002, pronunciando algumas palavras em português e apresentando uma caracterização composta por vestimentas nas cores verde e amarela, a personagem Pupa foi exposta no jogo digital de luta *Rage of the dragons* [Evoga Entertainment 2002] aparentemente como uma brasileira. A caracterização de um acentuado corpo sensual feminino, utilizada para Christie Monteiro, foi afastada das duas caracterizações.

²³ Dentre as novas personagens apresentadas em *Street Fighter III: new generation*, uma é bastante peculiar. A capoeirista queniana Elena é a primeira personagem (masculina ou feminina) de uma África negra a aparecer na série *Street Fighter* e, possivelmente, nos jogos digitais de luta. A personagem reitera a vinculação entre uma identidade negra e a prática da capoeira nos jogos digitais.

localizadas ao fundo²⁴. Como ocorre com Bob Wilson em *Real Bout Fatal Fury Special*, Oro tem a cor de sua pele aproximada ao preponderante marrom do cenário, sendo reiterada com a utilização desse artifício a vinculação entre um corpo não-branco e o território brasileiro. A caverna de Oro voltou a aparecer em *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack* [Capcom 1998] junto a uma outra localidade situada no Brasil.



Figura 16 – Bandeiras brasileiras à direita da São Paulo de *Street Fighter III: 2nd impact – giant attack*

Disposta como cenário do personagem Sean, a cidade de São Paulo é representada no jogo como palco de um acidente de carros. Ao contrário do que se pode supor sobre um cenário que envolve uma das maiores metrópoles mundiais conhecida por sua poluição e engarrafamentos, a cidade é caracterizada de maneira peculiar e caricatural. O acidente, que envolve uma carga de cocos do “Seaza” (sic), é apresentado em uma rua adornada por palmeiras e por pequenos macacos, constituindo a representação de uma São Paulo tropical²⁵.

No ano seguinte, Sean e Oro foram apresentados em *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future* [Capcom 1999] compartilhando em distintos turnos (manhã e tarde) o Porto de Santos como cenário. Possivelmente em uma tentativa de correção da caricatural São Paulo tropical anteriormente apresentada, a localização “Santos Harbor” exibe uma representação do Brasil que parece ter sido retirada de um livro didático de Geografia. Em uma única caracterização, o cenário expõe bandeira nacional, idioma, religião, atividade econômica, produto de exportação e principal porto do Brasil²⁶.



Figura 17 – Montagem-panorama do Porto de Santos de *Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future*

5. Com a capoeira, a possibilidade de paisagens históricas para o Brazil

Desenvolvido pelo estúdio estadunidense Spiritonin, *Capoeira Fighter 2: brazilian batizado* [2002]

²⁴ O personagem voltou a aparecer compondo a paisagem do cenário *Jungle* do jogo digital de luta *Capcom Fighting Evolution* [Capcom 2004].

²⁵ Sean, já havia sido inserido na Nova Iorque representada em *Street Fighter III: new generation*.

²⁶ Em uma menção ao autódromo de Interlagos e às corridas de *Fórmula 1*, a cidade de São Paulo retornou aos jogos digitais de luta em *The King of Fighters 2001* [Eolith 2001].

apresenta uma peculiar possibilidade de representação para o Brasil no videogame. Expondo diversos personagens com nomes em português que evocam, a apelidos comumente utilizados em rodas de capoeira²⁷, o jogo apresenta – além de ambientações vinculadas à natureza e ao urbano – caracterizações relacionáveis a paisagens históricas brasileiras²⁸.



Figura 18 – Montagem-panorama do possível Pelourinho apresentado em *Capoeira Fighter 2: brazilian batizado*

Ao situar protagonistas caracterizados como brasileiros e afirmativamente negros – a exemplo do personagem Zumbi – frente a determinadas paisagens históricas, como a de um casarão colonial que remete à localidade do Pelourinho em Salvador, o jogo proporciona um apoderamento simbólico tanto para uma construção negra nos jogos digitais, que se afirma como uma cultura em diáspora [Hall 2003], quanto para a brasileira, que afastada do monstruoso, ganha uma história. Com o jogo, a Spiritonin proporciona para ambas caracterizações uma maneira de representar que pode ser aproximada do que Vit Sisler, a partir das declarações de Radwan Kasmiya, aponta como uma dignidade digital: uma maneira de representar que concilia caracterizações histórico-culturais – e, portanto, políticas – com um *game design* que possibilite uma sensação de imersão para um público mais amplo e diversificado²⁹.



Figura 19 – Tela de seleção de personagens de *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament*

Nas palavras de Kasmiya dignidade digital: “it is how an Arab teenager feels when he puts his hands on a game that reflects his point of view, knowing that non-Arabs may play it too” [Sisler 2008]³⁰.

²⁷ São eles: Coelha, Furacão, Jamaika, Loka, Maionese, Perereca, Primo, Ramba, Rochedo, Santo e Zumbi.

²⁸ O tratamento dado à capoeira pelo jogo é bem diferente do que foi exposto pela Sega em 1993. Um ano antes de Rikuo aparecer na série *Darkstalkers* [Capcom 1994], a Sega também expôs uma criatura aquática no jogo digital de luta *Eternal Champinos* [Sega Interactive 1993]. Tendo vivido na Atlântida em 110 a. C., o personagem *Trident* é apresentado em uma ficha biográfica inserida no jogo como praticante de capoeira.

²⁹ A relação entre história, cultura e política é percebida neste texto a partir de questões levantadas por Homi K. Bhabha em seu livro *O local da Cultura* [1998].

³⁰ “E como um adolescente árabe se sente quando ele coloca suas mãos em um jogo que reflete seu ponto de vista,



Figura 20 – Mestre Rochedo e Coelha à frente do Cristo Redentor em *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament*

Deslocada do contexto árabe-muçulmano, essa maneira de representar foi mantida pela Spiritonin no jogo digital de luta *Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament* [2008]. O jogo, além de reafirmar o duplo pertencimento brasileiro e negro através da capoeira, retomou a constituição das paisagens históricas vinculadas ao país, constituindo um tempo histórico para o *Brazil*. Expondo uma maior diversidade de fenótipos, o jogo também instaurou novas possibilidades de caracterização para corpos brasileiros nos jogos digitais de luta³¹.

5. Considerações Finais

Não tendo objetivado produzir análises mais detidas dos jogos abordados, nem ir a busca de uma brasilidade nos *games*, este trabalho sinaliza que, embora sejam diversificadas, as caracterizações de cenários e personagens vinculados ao Brasil presentes nos jogos digitais de luta estrangeiros são constituídas a partir de determinadas recorrências que moldaram maneiras de representar o país nos últimos vinte anos. Mesmo sendo produzidos por distintas desenvolvedoras, os jogos digitais abordados apontam para recorrências comuns, sinalizando uma constante recuperação de imagens já propagadas. Possivelmente, objetivando proporcionar imersões mais eficazes, o *game design* desses jogos busca ativar conhecimentos e memórias produzidos a partir de experiências anteriores dos sujeitos jogadores.

Abordado a partir de questões políticas que envolvem relações de poder, esse modo de caracterização foi observado por Vit Sisler nas representações de árabes-muçulmanos expostas em jogos digitais ocidentais [2008]. Aproximando o texto de Sisler das representações de um Brasil constituído como alteridade estrangeira, como *Brazil*, este trabalho sinaliza problematizações comuns a espaços subalternos da grande indústria do videogame, indicando possibilidades de aproximação entre estudos

sabendo que os não-árabes também podem jogá-lo” (nossa tradução).

³¹ Mantendo as caracterizações de personagens brancos que já expunha em sua edição anterior, a série apresentou novas possibilidades de representação para corpos vinculados ao Brasil. Essas novas constituições podem ser pontuadas através do porte físico nada atlético de Mestre Loka, que desloca a construção de corpos voltados ao espetáculo encontrada na maioria dos jogos digitais de luta; ou de uma outra possibilidade do feminino, distanciada da ideia de uma delicadeza inerente, exposta na caracterização da personagem Ramba – cujo nome remete a uma série estadunidense de filmes de ação estrelada por Sylvester Stallone.

que busquem constituir uma revisão das representações produzidas nesse circuito.

Engendrado quase que totalmente à margem de nacionalidades que produzem e consomem suas próprias imagens, o *Brazil* dos jogos digitais de luta, além de proporcionar leituras em perspectiva pós-colonial, também indicia invisibilidades no videogame. Pensado como um local possível para a caracterização de um corpo negro fora do continente africano e como territorialidade tropical da América do Sul, as representações do país demarcam o não-representado, as ainda impossíveis memórias de Outras nacionalidades, as ainda inexistentes contagens de novos *rounds*.

Agradecimentos

Agradeço a Prof^a. Dr^a. Eneida Leal Cunha pela orientação recebida durante a pesquisa que desenvolvi no Mestrado do Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade (UFBA). Também agradeço à Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia – FAPESB –, da qual fui bolsista no mesmo período. Certamente, sem o apoio financeiro da instituição e sem o atento acompanhamento da orientadora, não teria obtido a aprovação com distinção da dissertação *A nacionalidade em jogo: representações do Brasil em jogos digitais*, da qual é desdobrado, como um de seus resultados, este texto. Obrigado.

Referências bibliográficas

- AMANCIO, T., 2000. O Brasil dos Gringos: imagens no cinema. Niterói: Intertexto.
- BHABHA, H. K., 1998. O local da cultura. Trad. Myriam Avila, Eliana Lourenço de Lima Reis, Gláucia Renate Gonçalves. Belo Horizonte: Ed. UFMG
- GILROY, P., 2001. Atlântico negro: modernidade e dupla consciência. Trad. Cid Knipel Morêia. São Paulo: 34; Rio de Janeiro: Universidade Candido Mendes, Centro de Estudos Afro-Asiáticos.
- GOMES, N., L., 2006. Sem perder a raiz: corpo e cabelo como símbolos da identidade negra. Belo Horizonte: Autêntica.
- HALL, S., 2003. Da diáspora: identidades e mediações culturais [organização de Liv Sovik; Trad. de Adelaine La Guardia Resende]. Belo Horizonte: Editora UFMG; Brasília: Representações da UNESCO no Brasil.
- SAID, E., 2007. Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente. Trad. Rosaura Eichenberg. São Paulo: Companhia das Letras.
- SATO, A., K., O., 2009. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games, 37-48. Org Lucia Santaella; Mirna Feitoza. São Paulo. Cengage Learning.
- SISLER, V., 2008 Digital Arabs: representation in video games. In: <<http://www.digitalislam.eu/article.do?articleId=1704>> [acessado em 11 de agosto de 2009].
- VIANA, L., 2005. A nacionalidade em jogo: a representação de Brasil em *Street Fighter II*. Trabalho apresentado no II Seminário Estudantil de Pesquisa do Instituto de Letras da Universidade Federal da Bahia, Salvador.

_____, 2010. A nacionalidade em jogo: representações do Brasil em jogos digitais. Dissertação (Mestrado em Cultura e Sociedade) – Programa Multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

WARE, N., 2010. “You must defeat Shen Long to stand a chance”: Street Fighter, race play and player. Dissertação (Mestrado em artes), Graduate College of Bowling Green State University, Bowling Green. In: <http://etd.ohiolink.edu/view.cgi/Ware%20Nicholas%20R.pdf?bgsu1277062605> [acessado em 15 de julho de 2011].

Referências dos jogos digitais

ACTIVISION, 1981. Boxing. Activision.

ARIKA, 1998. Street Fighter EX 2. Capcom.

_____, 2000. Street Fighter EX 3. Capcom.

CAPCOM, 1987. Street Fighter. Capcom.

_____, 1991. Street Fighter II: the world warrior. Capcom.

_____, 1992. Street Fighter II: champion edition. Capcom.

_____, 1992. Street Fighter II Turbo: hyper fighting. Capcom.

_____, 1993. Super Street Fighter II: the new challengers. Capcom.

_____, 1994. Darkstalkers: the night warrior. Capcom.

_____, 1994. Super Street Fighter II Turbo. Capcom.

_____, 1995. Street Fighter: the movie. Acclaim.

_____, 1995. Night warrior's: darkstalkers' revenge. Capcom.

_____, 1995. Street Fighter Alpha. Capcom.

_____, 1997. Darkstalkers 3: the lord of vampire. Capcom.

_____, 1997. Street Fighter III: new generation. Capcom.

_____, 1997. Vampire Hunter 2: darkstalkers revenge. Capcom.

_____, 1997. Vampire Savior 2: the lord of Vampire. Capcom.

_____, 1998. Street Fighter Alpha 3. Capcom.

_____, 1998. Street Fighter III: 2nd impact – giant attack. Capcom.

_____, 1999. Street Fighter III: 3rd strike – fight for the future. Capcom.

_____, 2001. Capcom vs SNK 2: mark of the millennium 2001. Capcom.

_____, 2003. Hyper Street Fighter II: the anniversary edition. Capcom.

_____, 2004. Capcom Fighting Evolution. Capcom.

_____, 2008. Street Fighter IV. Capcom.

_____, 2008. Super Street Fighter II HD Remix. Capcom.

_____, 2010. Super Street Fighter IV. Capcom.

_____, 2011. Super Street Fighter IV: arcade edition. Capcom.

EOLITH, 2001. The King of Fighters 2001. SNK.

_____, 2004. The King of Fighters 94 Re-bout. SNK PLAYMORE.

EVOGA ENTERTAINMENT, 2002. Rage of the dragons. PLAYMORE.

MIDWAY, 1999. Ready Rumble 2 Boxing. Midway.

_____, 2000. Ready 2 Rumble Boxing: round 2. Midway.

NAMCO BANDAI, 2007. Tekken 6. Namco Bandai.

NAMCO, 1996. Tekken 3. Namco.

_____, 1996. Tekken Tag Tournament. Namco.

_____, 1999. Tekken 4. Namco.

_____, 2004. Tekken 5. Namco.

SEGA INTERACTIVE, 1993. Eternal Champinos. Sega.

SNK PLAYMORE, 2004. The King of Fighters Maximum Impact. SNK PLAYMORE.

SNK, 1991. Fatal Fury. SNK.

_____, 1994. The King of Fighters 94. SNK.

_____, 1995. Fatal Fury 3: road to final victory. SNK.

_____, 1995. The King of Fighters 95. SNK.

_____, 1996. Real Bout Fatal Fury Special. SNK.

SPIRITONIN MEDIA, 2002. Capoeira Fighter 2: brazilian batizado. Shockwave.

_____, 2008. Capoeira Fighter 3: ultimate world tournament. Spiritonin Media.

ULTRAVISION, 1982. Karate. Ultravision.